MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE fonctionne avec les configurations suivantes :

- Micro ordinateurs MSX.
- Munis d'un magnétophone.
- ou d'un lecteur de disquettes.

ou

- Micro ordinateur MSX2 en version disquette.

INTRODUCTION

Vous voilà en possession de **"MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE"...**

Ce logiciel vous fera vivre une aventure passionnante : résoudre l'énigme de deux meurtres ainsi que comprendre ce qui s'est passé au cours de cette traversée mouvementée... Vous allez faire un voyage à bord du bourgogne, le plus luxueux paquebot de l'époque faste des grands transatlantiques, la fin des années 30.

Ce dossier comporte une cassette ou une disquette ainsi qu'un ensemble de d'objets et de documents utiles à l'enquête. Il est recommandé de ne pas les perdre et de ne pas les laisser exposés à une trop forte lumière.

Vous pouvez profiter des temps morts de l'enquête pour analyser ces pièces à conviction. En ce qui concerne l'enveloppe "ULTRA-SECRET", veuillez attendre l'ordre de décacheter pour l'ouvrir.

La cassette et la disquette **"MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE"** comportent plus de 40 fichiers répartis sur trois ensembles :

- Le jeu.
- Test de compréhension.
- Témoignages.

Le programme test de compréhension permet de faire le point de votre enquête. Inutile d'essayer de le lister pour trouver les réponses elles ne sont pas inscrites... Ce programme est complètement indépendant.

Les auteurs tiennent à remercier :

— La Compagnie Générale Maritime (ex. C.G.T) pour la documentation concernant le Paquebot Normandie.
— Les familles Chenu, Dumesnil, Lequeux, pour les prêts de documents.
— M. François Prétet, directeur du Courrier de Saône et Loire.
— Maurice Leblanc, le père d'Arsène Lupin, et E.P. Jacobs, celui de Blake et Mortimer.

MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE a été réalisé par :
Scénario : Bertrand Brocard et Marie-Anne Alison
Adapation : INFOGRAMES.

THE SPORT

17 boulevard montmartre **17** · *PARIS*

COSTUME FLANELLE **175 F.**

VESTON et PANTALON *grand chic*

VITADERME C. P.

Fr. Mosnier, pharmacien

Antiseptique, rationnel, calmant, cicatrisant des MALADIES CUTANÉES, suppression immédiate de toutes DÉMANGEAISONS, ECZÉMA, ACNÉ, PSORIASIS, URTICAIRE, PIQURES D'INSECTES, BOURBOUILLE, PRURIGO, ANAL et HÉMORROIDAL, BRULURES, COUPURES, PLAIES VIVES, PANSEMENTS DENTAIRES. Solution ethylique d'iode mentholé à haut degré de division rigoureusement titrée ; en onction légère avec un coton imbibé du produit, échantillon gratuit sur demande à MM. les Docteurs, Chirurgiens, Dentistes, Sages-femmes **VITADERME,** 152, rue de Rennes, Paris-6e et toutes les pharmacies, le flacon **13.50.**

Propagande des Bons Vins de France

GARNISSEZ VOTRE CAVE A DES CONDITIONS EXCEPTIONNELLES

CAISSE RÉCLAME

de 12 bouteilles de Vins fins comprenant :



2 Bordeaux rouge vieux
2 Bordeaux blanc vieux
2 Grand Crémant mousseux
2 Clos Fallet 1933
2 Châteauneuf-du-Pape
1 Vouvray Royal Monopole 1924
1 Banyuls Tuilé
rendue franco domicile, tout compris .... **89 fr.**

CAISSE DOUBLE

24 bout. même composition, franco domicile, tout compris .... **149 fr.**

Envoi contre mandat ou remboursement aux Et° ROGER DESFRAY, 4 à 10, Rue de Corton, PARIS-12°
(Se recommander du TOURING CLUB).







LONGUES-VUES à prismes du Service Géographique, à 1-2-3 gross. de 15x à 30x avec pied et étui (valeur 1.500. à 3.000.) vendues depuis **250.**

JUMELLES prismes Artillerie 8 x depuis **175.**

Longues-Vues Binoculaires **" KRAUSS "**

Télémètres - Tachéomètres - Niveaux, etc.

LE MOAL **81, rue de Belleville Paris-19° - Nord 98-20**

LISTE CONTRE TIMBRE

GUÉRISON DES MORSURES DE **SERPENTS** VENIMEUX ET DES PIQÛRES DE **SCORPIONS** OU D'**INSECTES**



TRAITEMENT SIMPLE ET EFFICACE

ENVOI Fco POSTE contre 30 f.

NOTICE GRATIS SUR DEMANDE

PAR LA **TROUSSE MICHEL LEGROS** PHARMACIEN à LIMOGES 15, Rue St Martial

L'URBAINE  **& LA SEINE**

Société Anonyme d'Assurances contre les accidents de toute nature

CAPITAL SOCIAL : 22.500.000 FRANCS

39, rue Le Peletier - PARIS - R. C. Seine 8763

Tél. : Taitbout 92-90, Inter-Tait. 229

URBAINE

INCENDIE VIE CAPITALISATION

10, Bd Haussmann - PARIS - 24, rue Le Peletier

Tél. Prov. 76-20 - Prov. 76-30 - Prov. 62-65

COMME SOUS UN TOIT avec notre toile indéchirable **HYDROGLISS**

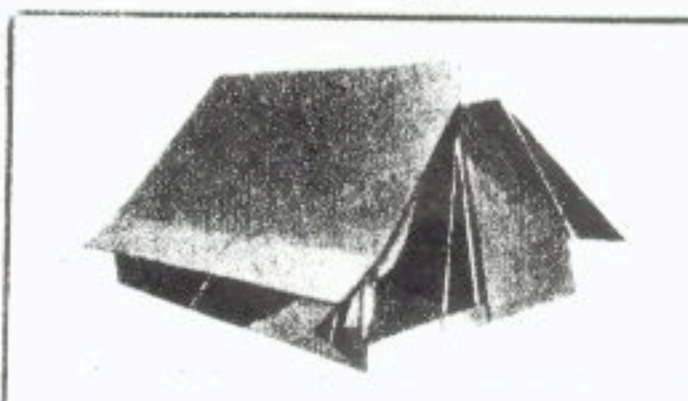
Fabricant spécialiste de tentes et de matériel de Camping.

Série **STANDARD** 8 modèles de tentes fabriquées en grande série à des prix sans concurrence.

TENTE complète depuis **75 francs**
CANADIENNE 2 places **125 francs**
Série **LUXE** extra légère, depuis **1.300 gr.**

André JAMET

7, Place Victor-Hugo, GRENOBLE



CAMPING AUTO

des tentes spacieuses et confortables.

LITS PLIANTS depuis **69 francs**

COUVERTURES duvet vif 190×210 : **170 frs** etc...

DES NOUVEAUTÉS TRÈS INTÉRESSANTES

Vous avez réellement intérêt à nous consulter ; nous vous adresserons gratuitement notre catalogue N° 15 T. — Remise 5 % aux Membres du Touring.

de nouveaux chargeurs Tungar à des prix nouveaux

EXIGEZ LE MATÉRIEL Tungar

Tungar NA.115

CHARGE 1 ou 2 BATTERIES de 6 V - 5 2,5 AMPÈRES

Prix : 370 Frs.

ALIMENTATION 110 V - 50 P:S

ALS·THOM

EN VENTE PARTOUT - MAGASIN, D'EXPOSITION : 173, BOULd HAUSSMANN, PARIS (8e)

MOTOGODILLE

PROPULSEUR AMOVIBLE (comme un AVIRON) se monte sur tous BATEAUX

DÉPOSÉ ET BREVETÉ

2 CV 1/2 — 5 CV — 8 CV Conception et construction françaises — INSTRUMENT DE TRAVAIL 25 ANNÉES DE PRATIQUE



Montée sur pirogues, sampangs, bacs ou quatre planches assemblées, passe partout.

Catalogue gratuit. **G. TROUCHE, 62, Quai Président-Carnot, SAINT.CLOUD (S.-&-O).**

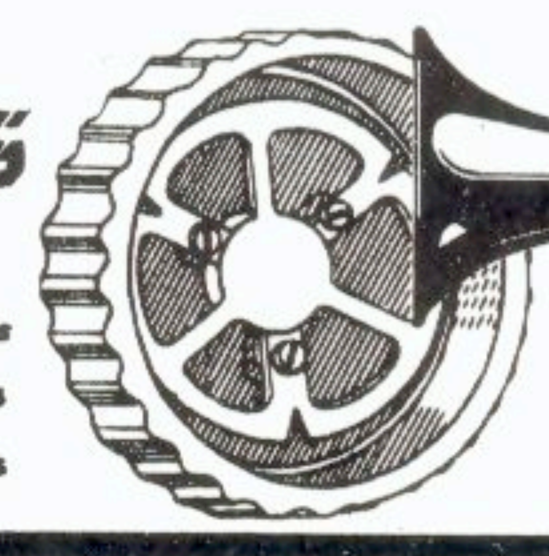
LES

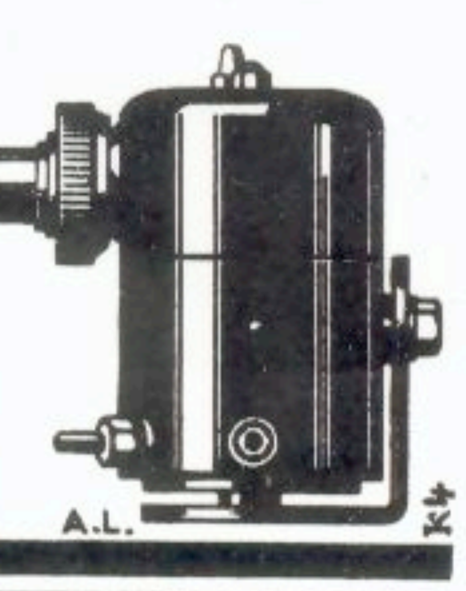
KLAXOPHONES ELECTRIQUES

répondent immédiatement à la pression sur le bouton. Ils sont insensibles à l'eau, à la poussière et à la chaleur du moteur

PRIX :

Type PM à 1 pavillon **320 frs**
Type PMD à 2 " **420 frs**
Type GMC à 2 " **580 frs**





KLAXON

S.A. COURBEVOIE

A.L.

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHE

VERSION CASSETTE

Attention, il faut prévoir une cassette vierge qui sera la cassette de sauvegarde de l'ETAT du JEU.

Chargement du jeu :

- Mettez votre micro-ordinateur sous tension.
- Insérez la cassette face 1 (Jeu) vers le haut dans le magnétophone.
- Enfoncez la touche **PLAY.**
- Tapez **RUN"CAS :"** et appuyez sur la touche **RETURN.**
- Le magnétophone se met en marche, le programme se charge et démarre automatiquement.

Chargement du test :

- insérez la cassette face 1 (jeu) vers le haut dans le magnétophone, en prenant garde qu'elle soit rembobinée au début.
- Mettez votre compteur à zéro.
- Faites avancer la bande magnétique jusqu'au numéro de compteur 180. Touche ›› avance de votre magnétophone.
- Enfoncez la touche **PLAY** du magnétophone.
- Au clavier, tapez **RUN"CAS :TEST"** et appuyez sur la touche **RETURN.**

Le magnétophone se met en marche, le TEST va se charger.

VERSION DISQUETTE

Attention, munissez-vous d'une disquette vierge formatée qui vous servira de disquette de sauvegarde de l'ETAT d'ENQUETE.

- Mettez votre lecteur de disquettes sous tension.
- Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.
- Mettez votre micro-ordinateur sous tension.

Le programme se charge,
Un menu apparaît,

— **Chargement du jeu :** appuyez sur la touche **J.**
— **Chargement du test :** appuyez sur la touche **T.**

Le lecteur de disquettes se met en marche, le programme choisi va se charger et démarrer automatiquement.

LES COMMANDES

Pour mener votre enquête, vous pourrez vous déplacer dans le navire grace aux flèches de direction. Certaines touches ont aussi leur utilité :

touche V : elle permet de Voir l'endroit où l'on est.

touche R : pour Regarder les personnages. Si aucun dessin n'apparaît c'est qu'il n'y a personne ou, si c'est dans une cabine, que ce passager n'a rien à voir...(sauf si l'on précise qu'il est absent).

touche F : pour Fouiller.

touche O : pour ouvrir (une caisse par exemple).

touche A : pour Action ou Autopsie (utile de temps en temps).
touche I : pour Interroger.

touche * : appel de l'ascenseur. Quand il arrive, choisissez l'étage désiré en appuyant sur la touche correspondante.

touche P : pour faire défiler les principaux personnages.
touche & : sauvegarde ETAT D'ENQUETE.

En appuyant sur la barre d'espacement vous obtenez la suite d'un témoignage.

RENSEIGNEMENTS

"Meurtres sur l'Atlantique" est une **enquête**... Il est donc normal que tout ne vous paraisse pas évident au premier abord ! Le scénario a été conçu de façon à ce que vous puissiez avancer régulièrement. Toutes les difficultés sont surmontables et solubles. Il faudra quelquefois du temps et l'éclairage d'un événement pour élucider quelque chose qui paraissait incompréhensible... Comme dans une véritable enquête ! Il ne faut pas non plus hésiter à se mettre en équipe...

Dans les pièces à conviction vous trouverez une feuille intitulée "GEHEIM !". Pour traduire ce texte, il faut écrire un petit programme en BASIC dont vous trouverez quelque part l'organigramme... Quand vous aurez fait le programme, n'oubliez pas qu'il faut également un code pour que la traduction s'effectue convenablement... Il ne devrait pas être trop difficile à trouver ! Cherchez la femme...

Début du jeu :

La première question posée par le programme est "Voulez-vous charger votre état d'enquête ?".

Si vous avez fait une sauvegarde précédemment (voir paragraphe ETAT D'ENQUETE), il est important de recharger ce fichier pour pouvoir avancer dans l'enquête.

- En version cassette, il faudra insérer votre cassette de sauvegarde dans le magnétophone, enfoncer la touche **LECTURE**, puis appuyer sur la touche **O** (Oui) du clavier.
- En version disquette, placez votre disquette ETAT d'ENQUETE dans le lecteur et appuyez sur la touche **O** (Oui).

Si vous n'avez pas fait de sauvegarde ou si c'est la première fois que vous jouez, appuyez sur la touche **N** (Non).

Le jeu commence :

Vous êtes représenté par un petit carré, dans une des salles de gauche du bateau. Vous pouvez vous déplacer dans tout le navire avec les touches ► et ◄. Pour changer de pont, il faut utiliser l'ascenseur, à moins qu'il n'y ait un escalier (flèches haut et bas).

N.B : On ne peut appeler un ascenseur qu'à partir de la cage d'ascenseur.

Si, lors d'un interrogatoire, le programme vous répond "trop tôt...", il ne suffit pas d'attendre, cela veut dire que vous n'avez pas encore découvert quelque chose ou interrogé quelqu'un !

















LES TEMOIGNAGES SUR LA VERSION CASSETTE

Les témoignages n'ont pû être logés en mémoire vive. Cela n'a pas d'importance pour les versions sur disquette, mais sur cassette cela oblige à certaines manipulations : c'est vous qui allez jouer le rôle du "système d'exploitation" !...

Les témoignages se trouvent tous sur la face 2 de la cassette "MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE".

Insérez la cassette face 2 vers le haut dans le magnétophone.

- Vérifiez qu'elle est bien positionnée en début de bande.
- Mettez le compteur de votre magnétophone à 0.
- En appuyant sur la touche **AVANCE** ›› positionnez la bande de la cassette de façon à ce que le numéro de compteur corresponde au témoignage que vous souhaitez entendre.

TABLEAUX DE CORRESPONDANCES

Témoignages	numéro du compteur	Témoignages	numéro du compteur
1	0	21	109
2	12	22	114
3	17	23	117
4	21	24	123
5	27	25	127
6	32	26	131
7	38	27	136
8	44	28	139
9	50	29	143
10	56	30	148
11	60	31	153
12	65	32	157
13	70	33	161
14	74	34	165
15	79	35	169
16	84	36	174
17	89	37	179
18	94	38	182
19	99	39	186
20	105	40	190

N.B : n'hésitez pas à positionner la bande légèrement avant cette valeur.

ATTENTION : Ces numéros de compteur peuvent varier d'un magnétophone à l'autre.

ETAT D'ENQUETE

L'état d'enquête est un fichier dans lequel sont sauvegardés un certain nombre de paramètres liés à l'évolution de l'enquête. Cela vous évite de repartir à 0 à chaque fois que vous utilisez un programme. Utilisez-le quand vous souhaitez arrêter de jouer...

Sur cassette :

- Insérez la cassette de sauvegarde dans le magnétophone, et enfoncez les touches **ENREGISTREMENT** et **LECTURE.**
- Puis appuyez sur £, la sauvegarde s'effectue immédiatement.

Sur disquette :

- Insérez la disquette de sauvegarde dans le lecteur de disquettes.
- Puis appuyez sur la touche £, la sauvegarde s'effectue immédiatement.

Le fichier efface le précédent et devient **"ETAT.BIN"**.

INDICATIONS SUPPLEMENTAIRES

Pour certaines personnes, ce logiciel peut être un peu déroutant car il ne ressemble à aucun autre ; aussi, pour aider les joueurs, avons-nous demandé aux auteurs quelques précisions.

Quelle méthode faut-il utiliser ?

Le joueur doit parcourir le même chemin que nous... mais à l'inverse. Il lui faudra utiliser de véritables techniques d'enquêteur, alliant intuition, relevés systématiques, méthode et organisation.

Par où commencer ?

La première chose à faire consiste à acheter un cahier (ou des fiches bristol). Sur chaque fiche, on pourra coller l'une des 40 "photos d'identité" fournies avec le logiciel. Ainsi on pourra compléter chacune avec tout ce qu'on découvrira sur le personnage correspondant : témoignages, fouilles, alibis, etc... Ensuite, il faudra visiter systématiquement chaque pièce de paquebot. On pourra se servir du plan et le complèter... Il faudra regarder les indices régulièrement pour bénéficier de l'éclairage nouveau obtenu par les dernières découvertes. Peu à peu, le brouillard se dissipera et la vérité apparaîtra. Pour ceux qui ne savent pas très bien quoi chercher, nous conseillons d'utiliser le questionnaire du concours. Il leur fournira des points précis à découvrir !

Quelle méthode avez-vous utilisée ?

Tout ce qui concernait l'histoire de l'informatique et en particulier de son utilisation pendant la seconde guerre mondiale. Pour ce qui concerne les paquebots, nous avons épluché les archives de la Compagnie Générale Transatlantique qui se trouvent au Service historique de la Marine Nationale, ainsi que tous les livres concernant la marine marchande et les grands paquebots. Nous avons également pu consulter des journaux d'époque tels que l'Illustration.

Quels sont les livres que vous conseillez aux joueurs ?

Les plus intéressants pour se mettre dans l'ambiance sont peut-être :

— "Le règne des paquebots". De M. Maddocks (Ed. Time Life).
— "J'ai commandé Normandie". Du commandant Thoreux (Ed. Presses de la Cité).
— "La guerre secrète". D'Anthony Brown (Ed. Pygmalion).
— "Notre espion chez Hitler". De Paul Paillole (Ed. Robert Laffont).
— "A la recherche de Sir Malcom". Bande dessinée de Floch' et Rivière.
— "Normandie". Aux Editions Herscher.

Parlez-nous du "Bourgogne"...

Les années 30 sont l'âge d'or des paquebots... Allemands, Anglais, Américains et bien sûr Français s'affrontent pacifiquement dans une course de vitesse, de gigantisme et de luxe. C'est en 1935 qu'est lancé le Normandie, le plus grand et le plus beau paquebot ayant jamais navigué jusqu'alors. On aurait pu croire que la France avait dit son dernier mot. Mais non ! Deux ans plus tard, la Compagnie Française de Transport mettait en service le paquebot Bourgogne. L'histoire n'en a pas gardé grand souvenir, et pourtant c'était un navire révolutionnaire à bien des égards.

Qu'avait-il de si extraordinaire ?

Tout d'abord, il l'était sur le plan de sa conception. Que n'avait-on pas dit à l'époque ? Les mauvaises langues insinuaient que ce n'était qu'une copie du Normandie ! Il est vrai que l'on pouvait trouver une similitude quand à leurs silhouettes et à la distribution des locaux communs : salle à manger, salons, théâtre. Mais, le Bourgogne possédait des caractéristiques dont ne pouvait se prévaloir aucun autre paquebot. Il fut le premier à utiliser le RADAR et il était doté d'un système anti-roulis extrêmement efficace. Le confort des passagers était encore accru par une insonorisation extraordinaire des ponts inférieurs : soutes, entrepôts, et surtout salle des machines. Pour l'époque c'était véritablement une révolution. Il faut ajouter à ces innovations techniques un nouveau système de transmission qui permit au Bourgogne de remporter le Ruban bleu dès sa première traversée de l'Atlantique. Ce système conçu par les ingénieurs Piau et Sirot fut l'un des secrets les mieux gardés du Bourgogne. Son exploitation commerciale était également originale. Il ne faut pas oublier que la crise de 29 n'est pas tellement loin et que rentabiliser un tel navire tenait du prodige... C'était souvent l'Etat qui comblait le déficit !

Ce ne fut pas nécessaire avec le Bourgogne en raison de la politique commerciale suivie par son armateur. Il fut décidé qu'il n'y aurait qu'une seule classe : la classe Prestige. D'autre part, une grande partie des services du bord : pressing, librairie, boutiques, photographe, etc... fut concédée à des commerçants indépendants.

Dès sa première année d'exploitation, et malgré un concurrence sévère, le Bourgogne permit à la C.F.D.T de gagner de l'argent !

Qu'est devenu le Bourgogne ?

Deux ans seulement après sa mise en service, la guerre éclatait. Le navire était alors à New York. Sans attendre les ordres, le commandant décida de mettre le navire à l'abri en Guadeloupe. Il y resta jusqu'à l'Armistice. C'est alors que devant l'attitude des gens de Vichy et craignant que le navire ne tombe aux mains des nazis, le commandant Charvet mit le Bourgogne au service des alliés. L'entrée en guerre du super-paquebot fut l'une des opérations les plus secrètes de la guerre ! La vérité n'a pu être connue que l'année dernière avec l'ouverture d'archives anglaises après 40 ans de censure... (cf. le livre de Pierre Charvet : "Mon père, commandant du Bourgogne." - Ed. Ulysses).

Sa dernière mission fut la plus tragique et la plus originale aussi. En effet, depuis qu'Hitler avait envahi l'URSS, les alliés fournissaient à Staline une énorme quantité de matériel : chars, munitions, carburant... Ces livraisons étaient vitales pour que l'URSS ne s'effondre pas sous les coups de boutoir de la Wehrmacht. Les allemands mettaient tout en œuvre pour empêcher ces convois de passer : bombardiers, avions torpilleurs, meutes de sous marins et une escadre de navires de surface comprenant des croiseurs lourds et le fameux cuirassé Tirpitz... Pour corser le tout, les convois devaient aussi affronter les terribles conditions de l'Océan glacial arctique. Chacun de ces voyages était une épopée !

Fin 1943, pour recevoir le paiement de Staline, le Bourgogne fut envoyé à Mourmansk. Il fut chargé d'une importante cargaison d'or et repartit aussitôt vers Scapa-Flow à pleine vitesse. Son dernier message parvint à l'Amirauté le 3 décembre 1943. Rompant le silence radio, l'opérateur du Bourgogne envoyait le message suivant : "- Heurté deux mines flottantes - coulons rapidement". L'émission fut alors interrompue sans que l'on connaisse la position exacte du navire.

Le Bourgogne repose quelque part dans l'océan glacial arctique, vraisemblablement au sud de l'île Jan Mayen, la grande salle à manger remplie de lingots d'or...

AVERTISSEMENT

"Meurtres sur l'Atlantique" est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des faits ou des personnages existant serait purement fortuite. Ce logiciel n'est pas protégé. Le "pirater" n'est pas un exploit mais un vol passible des tribunaux. Pour la version disquette, vous êtes autorisés à faire une copie de sauvegarde.



agence **dromopub** / accom r.c. 85 b 26